

**PERANCANGAN PUBLIKASI
FESTIVAL MEMEDI SAWAH MUSEUM TANI
JAWA INDONESIA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ari Ahmad Zulfahmi
NIM. 0811664024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN PUBLIKASI
FESTIVAL MEMEDI SAWAH MUSEUM TANI
JAWA INDONESIA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ari Ahmad Zulfahmi
NIM 0811664024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelaran Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN PUBLIKASI *FESTIVAL MEMEDI SAWAH* MUSEUM TANI JAWA INDONESIA diajukan oleh Ari Ahmad Zulfahmi, NIM 0811664024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 April 2015 Dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. M Umar Hadi, MS.

NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn M.Sn.

NIP 19640921.199403.1.001

Cognate/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP. 19570318.198703.1002

Ketua prog, Studi Disain Komunikasi Visual
Ketua/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209.199512.1.001

Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Ketua/Anggota

M. Sholahudin, S.Sn. M.T.

NIP. 19640921.199403.100.1

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr, Suastiwi, M.Des

NIP 1959082.1988.03

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PUBLIKASI FESTIVAL MEMEDI SAWAH

MUSEUM TANI JAWA INDONESIA

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasinya yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 31 Maret 2014

Ari Ahmad Zulfahmi
NIM; 081 1664 024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Gusti Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas rahmat dan karuniaNya yang terlimpah, sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul; “Perancangan Publikasi *Festival Memedi Sawah* Museum Tani Jawa Indonesia” dapat selesai dengan tanpa halangan yang terlalu berat. Perancangan tugas akhir ini merupakan sebuah proses yang kelak menjadi pijakan menghadapi tantangan mendatang bagi penulis.

Tugas akhir ini merupakan tugas karya penciptaan yang harus diselesaikan sebagai syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1). Dalam tugas akhir ini pula segala pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan akhirnya diterapkan.

Festival Memedi Sawah merupakan event yang bertajuk budaya khususnya budaya agraris yang diselenggarakan oleh Museum Tani Jawa Indonesia sebagai *event* rutin tahunan yang menampilkan *memedi sawah* atau orang-orangan sawah. *event* ini juga dimaksudkan sebagai *culture heritage* budaya agraris yang semakin luntur sekarang ini. Dalam *Festival Memedi Sawah* yang membedakan dengan event bertajuk budaya lain adalah sangat kental dengan kreatifitasnya dalam hal ini pembuatan *memedi sawah*. Maka sesungguhnya *Festival Memedi Sawah* ini diharapkan akan mampu menjadi jembatan kepada generasi muda di jaman sekarang ini, bahwa budaya agraris bukanlah nostalgia masa lalu, namun harus tetap bertahan di jaman sekarang dan yang akan datang.

Penulis

Ari Ahmad Zulfahmi

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Perancangan Tugas Akhir dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada ;

1. Gusti Allah SWT atas berkat rahmatNya, beserta kasih dari para utusanNya Kanjeng Nabi Muhammad SAW. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar, Amin.
2. Kedua orang tua, Bapak Nawawi dan Ibu Marsumi atas segala dukungannya sehingga penulis mampu tetap dengan setia dengan proses yang harus dijalani.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Ibu Dr. Suastiwi. M.Des
4. Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa, Bapak M Solahuddin, S.Sn M.T
5. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual, Bapak Drs, Hartono Karnadi, M.Sn
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs M Umar Hadi, M.S. Atas segala bimbingan dan kebijaksanaannya.
7. Dosen pembimbing II bapak Endro Tri Susanto, S.Sn M.Sn, Atas segala bimbingan dan masukannya
8. Bapak Drs Wibowo, M.sn selaku dosen wali
9. Bapak Fx Widyatmoko, M.Sn terimakasih atas tampungan keluh kesah dan buku bukunya.
10. Bapak Drs, Sadjiman Ebdi Sanyoto, “jika dirasa membelenggu, tinggalkan saja” Kata kata mu slalu kuingat.
11. Segenap Dosen dan Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Terima Kasih atas segala aliran ilmu yang telah diberikan.

12. Teman-teman seangkatan 2008 dan teman teman di jurusan Diskomvis, Galuh Sekartaji tak kusangka sudah sekian tahun kita berdialog. Rekan rekan Stret Library Rato tanggela Amadeus rembrant Wiko William Aditnya septian, Terima kasih, Sungguh berharga proses kita. Soni prasetyotomo Bramantya ardhi Agus didit .dan semua rekan rekan terima kasih.
13. Sanggar Anak Jaman, “ yang kelak abadi dari segala hal yang kita miliki adalah cerita “ terima kasih sudah berkenan berkumpul berbagi proses.
14. Paguyuban Tansah Bedjo, Riuh Riang kelakarmu membangkitkanku.
15. Seluruh warga masyarakat Singosaren, Terima Kasih
16. Serta semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sampaikan satu-persatu, semoga Gusti Allah SWT membalas semua kebaikan itu, Amin

Pada akhirnya penulis menyadari sepenuhnya didalam mengerjakan Tugas Akhir masih banyak kekurangan .oleh sebab itu penulis membutuhkan kritik dan saran dari semua pihak guna menambah kreatifitas, dan menambah wawasan pengetahuan dan kebijaksanaan sebagai pijakan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 2 April 2015

Ari Ahmad Zulfahmi

ABSTRAK

Perancangan Publikasi “ *Festival Memedi Sawah* ” Museum Tani Jawa Indonesia.

Ari Ahmad Zulfahmi

NIM : 081 1664 024

Festival Memedi Sawah adalah *event* yang diselenggarakan oleh Museum Tani Jawa Indonesia, dimana dalam *event* tersebut memamerkan *Memedi Sawah* atau orang-orangan sawah dari para petani dan para pelaku seni yang menjadi peserta dalam *event* tersebut. *Festival Memedi Sawah* merupakan salah satu dari sekian banyak *event-event* bertajuk budaya yang ada di Yogyakarta. Namun *festival* ini memiliki kekuatan tersendiri dengan keunikan yang dimilikinya sekaligus menjadi pembeda dari *event* yang lain, yakni Dalam *Festival Memedi Sawah* menuntut atau menonjolkan unsur kreatifitasnya, dengan pembuatan *Memedi Sawah* tersebut. Pada *event* kali ini mengangkat tema “*Ora Ubed.Ora Ngliwet*” yang secara garis besar berarti “jika ingin berhasil, harus kreatif atau kerja keras”. Dari tema tersebut, mempertegas kekuatan yang dimiliki oleh *event* tersebut, yakni unsur “*ubed*” atau Kreatif. Maka bagaimana cara mempublikasikan *Festival* tersebut kepada khalayak sasaran? Strategi seperti apakah yang hendak dibangun agar media yang digunakan akan mampu menyampaikan pesan dengan efektif dan efisien?

Perancang publikasi *Festival* ini menggunakan strategi *branding* dengan menonjolkan warna dan gaya desain yang modern. Sebab dalam perancangan ini image yang hendak dibangun adalah kreatif yang kekinian, meskipun bertajuk budaya, namun budaya menanam atau agraris bukanlah nostalgia masa lalu, tetapi tetap bertahan di jaman sekarang hingga yang akan datang. Itulah mengapa dalam perancangan ini menggunakan gaya yang cenderung modern. Target sasaran utama dalam perancangan ini adalah kalangan muda, para pelaku seni, dan para penikmat seni, untuk menjadi peserta dalam *festival* tersebut.

Media yang digunakan dalam perancangan ini dibagi menjadi dua, yakni media utama dan pendukung. Media utama dari perancangan ini yakni Poster, *Performing art*, dan Instalasi. Sementara media pendukungnya adalah Baliho, Mural, *Sign system*, *X banner*, iklan Koran, internet, dan *merchandise*.

Keyword ; Perancangan Publikasi *Festival Memedi Sawah*.

ABSTRACT

Publication Design of “*Festival Memedi Sawah* ” Javanese Agricultural Museum of Indonesia.

Ari Ahmad Zulfahmi

NIM : 081 1664 024

Festival Memedi Sawah is an event held by Javanese Agriculture Museum of Indonesia, which exhibits *Memedi Sawah*, or scarecrows of the farmers and artists who participates within the festival. *Festival Memedi Sawah* is one of many cultural events in Yogyakarta. However this festival has its own unique power, which could also be a distinction from other events, such as the emphasize of creativity, by the creation of the scarecrows. In this time's event, the theme was “*Ora Ubed. Ora Ngliwet*” which mainly means “if you want to be succeeded, you have to be creative and hardworking”. This theme emphasized the spirit of the whole event, which is “*ubed*” or Creativity. So, how is it to do the publication this Festival to the target audience? What kind of strategy need to be established so the media could communicate effectively and efficiently?

The publication design of the Festival is using the branding strategy featuring the color and modern design style. Because in this design, the image to be built is creativity and modernity, even though it's culture-themed, however agriculture isn't a nostalgia, but it still exists and will still be exist in the future. That's why in this design modern style has been used. The main target audience in this design is young generation, artists, and art-lovers, to be participants in the festival.

The media used in this design is divided by two, such as main media and supporting media. Main media of this design is Poster, performing arts, and installation. While the supporting media is Banner, Mural, Sign System, Standing Banner, Newspaper ad, internet and Merchandise.

Keyword ; Publication design of Festival Memedi Sawah

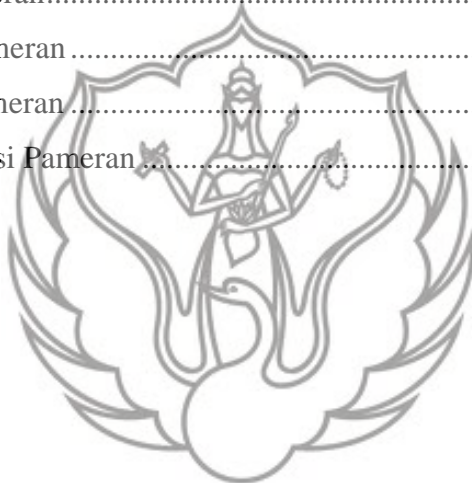
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Manfaat Perancangan.....	5
E. Lingkup Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	6
G. Sistematika Perancangan.....	8
H. Skematika Perancangan	12
 BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	 13
A. Identifikasi Data.....	13
1. <i>Memedi Sawah</i>	13
2. Museum Tani Jawa Indonesia.....	15
3. <i>Festival Memedi Sawah</i> Museum Tani Jawa Indonesia	17
4. Teori Komunikasi	19
a. Promosi	20

b. Periklanan	21
c. Publikasi.....	24
d. <i>Branding</i>	25
e. <i>Positioning</i>	26
5. <i>Brand Colour Festival</i>	27
a. Warna	27
b. Typografi.....	29
6. Media	30
B. Analisis Data	34
1. 5W+1H.....	35
2. SWOT	37
3. Kesimpulan Analisis	39
C. <i>Target Audience</i>	41
1. <i>Data Target Audience</i>	41
2. Sintesis	42
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	47
A. Konsep Kreatif	47
1. Tujuan Kreatif	47
2. Strategi Kreatif.....	48
3. Isi Pesan	49
B. Strategi Media.....	50
1. Media Utama.....	51
2. Media Pendukung	54
C. Program Media.....	58
1. Media Utama.....	58
2. Media Pendukung	62
D. Strategi Visual.....	67
1. <i>Big Idea</i>	67
2. Program Penulisan Teks	70
3. Jadwal Pelaksanaan Media.....	74

BAB IV VISUALISASI	76
A. Logo Acara.....	76
1. Data Visual.....	76
2. Penjaringan Ide	77
3. Digitalisasi Visual.....	78
4. Studi Typografi	78
5. Alternatif Desain.....	79
6. Evaluasi Logo	80
7. Logo Terpilih	81
B. Poster dan Media Cetak	82
1. Penjaringan Ide dan <i>Lay out</i>	82
2. Digitalisasi <i>Lay out</i>	83
3. Alternatif <i>Lay out</i>	84
4. Poster.....	85
5. Iklan Surat Kabar	87
6. <i>Flyer</i>	88
7. Baliho.....	89
C. Virtual Media	91
1. <i>Website</i>	91
2. <i>Facebook</i>	93
3. <i>Twiter</i>	93
4. <i>Instagram</i>	94
D. <i>Sign System</i>	95
E. <i>Performing Art</i> dan Instalasi	97
1. Instalasi	97
2. Kostum <i>Performing Art</i>	100
F. Mural.....	102
G. <i>X- Banner</i>	103
H. <i>Merchandise</i>	104

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	111
1. Lembar Narasumber.....	111
2. Lembar Kuisioner Logo	113
3. Foto Dokumentasi	123
4. Brosur Museum Tani Jawa Indonesia.....	124
5. Lembar Konsultasi	126
6. Poster Pameran.....	129
7. Katalog Pameran	130
8. Display Pameran.....	131
9. Dokumentasi Pameran	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gedung Museum Tani Jawa Indonesia	3
Gambar 2. Suasana <i>Festival Memedi Sawah</i>	4
Gambar 3. Skematika Perancangan	12
Gambar 4. <i>Memedi Sawah</i> di Areal Persawahan	14
Gambar 5. Gedung Museum Tani Jawa Indonesia	16
Gambar 6. Aktivitas Pengunjung Museum Tani Jawa Indonesia	17
Gambar 7. Suasana Pelaksanaan <i>Festival Memedi Sawah</i>	18
Gambar 8. Poster <i>Festival Memedi Sawah</i>	19
Gambar 9. <i>Memedi Sawah</i> di Areal Sawah	76
Gambar 10. Kumpulan Sketsa Dalam Proses Pembuatan Logo	77
Gambar 11. Digitalisasi Logo	78
Gambar 12. Studi Typografi	78
Gambar 13. Alternatif Logo	79
Gambar 14. Evaluasi Logo	80
Gambar 15. Logo Terpilih	81
Gambar 16. Sketsa Proses Media Cetak	82
Gambar 17. Digitalisasi Bentuk dan <i>Lay out</i>	83
Gambar 18. Alternatif <i>Layout</i>	84
Gambar 19. Poster <i>Teaser</i>	85
Gambar 20. Poster <i>Answer</i>	86
Gambar 21. Iklan Surat Kabar	87
Gambar 22. Iklan Surat Kabar dan Penerapannya	87
Gambar 23. <i>Flyer</i>	88
Gambar 24. Baliho	89
Gambar 25. Penerapan Baliho di Ring road jl Imogiri Timur	90
Gambar 26. Penerapan Baliho di Ring road jl. Imogiri Timur	90
Gambar 27. Layout Halaman <i>Index</i>	91
Gambar 28. Layout Halaman <i>Home</i>	91
Gambar 29. Layout Halaman <i>About</i>	92

Gambar 30. Lay out Halaman <i>Map</i>	92
Gambar 31. Desain Banner pada <i>Facebook</i>	93
Gambar 32. Desain Banner pada <i>Twiter</i>	93
Gambar 33. Desain Banner pada <i>Instagram</i>	94
Gambar 34. Desain <i>Sign System</i>	95
Gambar 35. Penerapan logo pada <i>Sign System</i>	96
Gambar 36. Peta Lokasi Penempatan <i>Sign System</i>	96
Gambar 37. Sket Perancangan Instalasi dengan ukuran	97
Gambar 38. Sket perancangan detail instrument instalasi	97
Gambar 39. Skets Instalasi berwarna.....	98
Gambar 40. Penerapan Logo pada Instalasi.....	99
Gambar 41. Desain Kostum pria dalam <i>Performing art</i>	100
Gambar 42. Desain Kostum Wanita dalam <i>Performing Art</i>	100
Gambar 43. Aplikasi Logo yang dipasangkan di Instalasi dan <i>Sign System</i>	101
Gambar 44. Desain Caping yang dikenakan dalam <i>Performing Art</i>	101
Gambar 45. Desain Mural.....	102
Gambar 46. Aplikasi Mural di jalan depan terminal Giwangan	102
Gambar 47. Desain <i>X-Banner</i>	103
Gambar 48. Desain <i>Merchandise</i> Kaos.....	104
Gambar 49. Desain <i>Merchandise</i> Tote Bag	104
Gambar 50. Desain <i>Merchandise</i> Sticker	105
Gambar 51. Desain <i>Merchandise</i> Caping	105
Gambar 52. Dokumentasi dalam festival.....	123
Gambar 53. Brosur Museum Tani Jawa Indonesia	125
Gambar 54. Poster Pameran.....	129
Gambar 55. Katalog Pameran	130
Gambar 56. Display Pameran	131
Gambar 57. Dokumentasi Pameran	132

Daftar Tabel

Tabel 1. Skematika Perancangan	12
--------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak dahulu bertani merupakan salah satu soko guru perekonomian di nusantara, Karena memang Nusantara merupakan wilayah kepulauan yang kaya dan tanah yang subur, sehingga memungkinkan penduduknya untuk mengolah lahan pertanian hingga menghasilkan panen yang melimpah dari bahan makanan pokok sampai rempah-rempah. Kebiasaan itulah yang sudah lama sekali dilakukan oleh nenek moyang kita, sehingga Indonesia mendapat julukan *Negara Agraris*. Akan tetapi seiring perkembangan jaman profesi ini mulai ditinggalkan, Regenerasi Petani semakin sulit ditemui. sawah telah menjadi bangunan, kehidupan yang seimbang dan dekat dengan alam sudah hilang ditelan putaran mesin Industri yang terus membabat alam demi mencari keuntungan. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka hilanglah lahan pertanian dan persawahan, seperti yang ditulis Achmad salamun Sa dalam media *Kompasiana*, bahwa Indonesia kehilangan lahan pertanian 100 ribu hektar per tahun. artinya setiap tahun kita kehilangan 750.000 ton padi per tahun. maka pemerintah kehilangan kesempatan memberi beras kepada 4.200 orang penduduk Indonesia dengan anggapan konsumsi 113 kg/orang/tahun, jelasnya.

Bukan hanya hilangnya regenerasi petani yang semakin surut dan lahan pertanian yang semakin berkurang, akan tetapi juga budaya atau tradisi tradisi dalam pertanian juga kian menghilang. Salah satunya adalah membuat memedi sawah. Tradisi membuat memedi sawah atau hantu untuk burung, sebagai simbolisasi kehadiran petani di sawah memang sudah lama punah. Bukan itu saja, tradisi agraris yang meletakkan tanam padi sebagai ritus menuju kemakmuran, disimbolkan dengan mitologi Dewi Sri, juga sudah ditelan deru mesin industrialisasi dalam dunia pertanian. Pada saat-saat penggarapan sawah sampai menuju panen, relasi antara petani dan tanah garapannya tidak lagi intim. Mereka

terlalu dipusingkan oleh harga pupuk, pestisida, dan gejolak harga gabah pascapanen yang nyaris tak pernah memihak para petani. Petani seperti menjadi anak tiri, diperlukan terus tetapi sekaligus ditelantarkan (Arcana.kompas.com)

Memedi sawah dalam tradisinya sebenarnya sebuah simbolisasi dari kehadiran petani di tengah sawah secara terus-menerus. Kehadirannya tidak saja bisa dimaknai sebagai penjagaan terhadap tetanduran (beragam tanaman), tetapi juga sebuah pernyataan terhadap keeratan hubungan antara petani, tanah, dan tanaman. Dalam tradisi agraris, relasi antartetiga komponen penting dalam dunia pertanian itu senantiasa dijembatani dengan ritus. Sejak ritus wiwitan (awal musim tanam) sampai merti desa, sebagai ungkapan rasa syukur terhadap panen yang melimpah, senantiasa dilakukan dalam curahan hati yang dalam dari para petani.

Di Bali, ritus padi bahkan menjadi lebih rumit dengan pelaksanaan ritual menyambut padi beling (padi hamil) yang disebut ngiseh serta ngusaba di saat padi mulai menguning. Bahkan pada saat panen para petani selalu membuat nini (ikatan padi sebagai simbolisasi dari kehadiran Dewi Sri) yang selalu diletakkan dalam lumbung.

Seluruh rangkaian ritus itu, termasuk tentu saja tradisi membuat orang-orangan sawah, secara dramatis menghilang di saat para petani dituntut mengejar produksi. Penciptaan turunan padi-padi varietas baru membuat petani kita kehilangan orientasi. Mereka tidak lagi memandang sawah sebagai pemberi kesuburan dan padi sebagai pemberi kemakmuran, tetapi semata-mata sebagai alat mengejar peningkatan produksi. Itulah pangkal soal melodrama tak berujung yang kini melanda seluruh petani kita. Dan rasanya peningkatan produksi itu tetap saja hanya mimpi, karena negeri ini selalu mengeluh kekurangan pangan di segala musim. Musim kemarau luasan panen berkurang karena kelangkaan air dan musim hujan panen gagal karena kelebihan air alias banjir. (kompas.com. desember 2012)

Sementara itu di Daerah Istimewa Yogyakarta di kabupaten Bantul kecamatan Imogiri, desa Candran, berdiri *Museum Tani Jawa Indonesia*. Yang diharapkan akan mampu sebagai pelestari pertanian tradisional di Indonesia. Di museum ini terdapat peralatan pertanian tradisional dan kesenian kesenian yang melingkupinya, seperti nini thowong. Di museum ini juga terdapat pelestarian aktifitas atau tata cara pertanian secara tradisional, yaitu diseputaran museum tani sawah sawah masih digarap dengan cara tradisional.



Gambar 1. Gedung Museum Tani Jawa Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Ari Ahmad Zulfahmi tahun 2013)

Salah satu bentuk pelestarian pertanian tradisional adalah diadakannya *Festival Memedi sawah*, yaitu tradisi para petani memasang boneka boneka di sawah sebagai pengusir burung pemakan padi, yang dilakukan ketika padi mulai muncul dan menguning. Pada mulanya boneka boneka tersebut hanya sebagai pengusir burung. Akan tetapi oleh Museum Tani aktifitas tersebut dijadikan sebuah *festival*, yang diharapkan akan menarik para wisatawan. Boneka boneka tersebut adalah murni buatan para petani dan beberapa seniman yang berpartisipasi, yang berjumlah puluhan dan sangat beragam, dari yang sederhana dan terkesan kuno hingga bentuk bentuk yang mekanis.

Festival ini dilaksanakan setahun sekali biasanya pada akhir tahun, dan tahun ini adalah tahun yang ke empat. Akan tetapi festival ini kurang sesuai

dengan yang diharapkan, karena kurang mendapat respon dari masyarakat luas. Karena memang kurangnya informasi dari pihak museum tani. Seperti yang dikatakan *Kristya bintanga* sebagai penggagas sekaligus pendiri museum tani tersebut, dikatakannya bahwa sesungguhnya target dari *festival memedi manuk* itu sendiri adalah orang-orang dari kota, khususnya masyarakat kota Jogja. Akan tetapi sejauh ini masih sedikit sekali pengunjung dari kota, mungkin karena bertempat di pinggiran dan juga keterbatasan kami dalam publikasi.



Gambar 2. Suasana Festival Memedi Sawah
(Sumber: Dokumentasi Museum Tani Jawa Indonesia)

Festival memedi manuk tersebut diselenggarakan di kompleks *Museum Tani Jawa Indonesia* yang bertempat di jalan siluk kecamatan imogiri tepatnya di desa candran. Tempat diadakannya festival tersebut memang jauh dari kota dan target dari acara tersebut yaitu masyarakat kota Yogyakarta. Namun dengan adanya publikasi yang baik hal tersebut bukanlah menjadi kendala, jika pesan tersebut mampu tersampaikan kepada masyarakat luas. Tentunya cara penyampaian pesan atau publikasi tersebut dengan cara-cara yang kreatif dan terstruktur. Salah satunya dengan memanfaatkan ruang-ruang publik kota Yogyakarta, dan penyampaian pesan tersebut melalui *media environmental*. Yaitu dengan merespon lingkungan dari ruang publik tersebut, salah satunya dengan

media instalasi. Karena saat ini wilayah kota Yogyakarta sudah dipenuhi dengan media-media konvensional seperti baliho, banner dll. Dan bahkan media tersebut sudah dianggap sebagai sampah visual. Maka diharapkan dengan media environmental atau ambient media tersebut diharapkan akan memberikan efektivitas yang lebih sebagai media publikasi event.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah publikasi event yang berbentuk komunikasi visual yang mampu mewakili citra yang hendak dibangun sehingga mampu menyampaikan pesan serta menjadikan event festival memedi manuk tersebut memiliki keunikan tersendiri dimata masyarakat ?

C. Tujuan Perancangan

Merancang publikasi event yang efektif dan kreatif tentang festival memedi manuk Museum Tani Jawa Indonesia, sehingga mampu mengajak masyarakat luas untuk menghadiri dan berpartisipasi dalam festival memedi manuk, sehingga diharapkan semua masyarakat akan menjaga kelestarian pertanian dan tradisi-tradisi didalamnya.

D. Manfaat Perancangan

- Bagi mahasiswa
Menemukan cara penuangan ide gagasan yang kreatif melalui bahasa visual, dan pembelajaran tentang bagaimana merancang komunikasi visual dengan metode merespon media luar ruang atau ruang publik sebagai cara berkomunikasi dengan masyarakat luas untuk mensukseskan event festival memedi manuk Museum tani jawa Indonesia.
- Bagi institusi
Menemukan fungsi sebuah komunikasi visual dengan merespon luar ruang atau ruang publik sebagai media promosi sebuah event. Komunikasi visual yang terencana akan memberikan efektifitas yang lebih dibandingkan event yang tidak menggunakan komunikasi visual dalam publikasinya.

- Bagi masyarakat

Membangkitkan kesadaran masyarakat akan pentingnya peran petani dalam kehidupan dan berharganya tradisi-tradisi agraris yang melingkupinya, yang kemudian dapat berperan serta dalam mempertahankan budaya agraris yang sudah sejak dahulu kala terbangun.

E. Lingkup Perancangan

- Perancangan ini dibatasi pada perancangan publikasi event yang berbentuk komunikasi visual, yang memuat segala informasi mengenai Festival memedi manuk Museum Tani Jawa Indonesia tahun 2014.
- Perancangan ini secara geografis akan diselenggarakan di wilayah kota Yogyakarta saja. Namun target pengunjung tidak dibatasi hanya penduduk kota Yogyakarta saja namun juga dari kota-kota sekitarnya.
- Target dari publikasi tersebut adalah keluarga baik dewasa maupun anak-anak. Karena dengan demikian diharapkan akan mampu memberi pengetahuan pada yang muda dan anak-anak akan tradisi pertanian tradisional dan memberi peluang bagi para orang dewasa untuk merasakan atau terjun langsung untuk berpartisipasi membuat memedi manuk.

F. Metode Perancangan

Metode pelaksanaan perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan yang akan diperoleh, sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data mengenai perancangan publikasi Festival Memedi Sawah akan didapatkan secara langsung dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan pihak Museum Tani Jawa Indonesia sebagai penyelenggara Festival Memedi Sawah.

b. Data Sekunder

Data sekunder ini diperoleh agar dapat sebagai data pendukung dalam perancangan publikasi Festival Memedi Sawah diperoleh dengan metode;

1) Kepustakaan

Buku, Majalah, Artikel, dan *website*.

2) Dokumentasi

Fotografi *event* Festival Memedi Sawah yang diselenggarakan sebelumnya.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menganalisis data yang terkumpul mengenai Festival Memedi Sawah. Perjalanan event mulai dari pertama kali diselenggarakan hingga hasil yang diperoleh dari event tersebut, baik fisik maupun psikologis. Serta mencari event sejenis sebagai pembanding dari event Festival Memedi Sawah tersebut.

Metode analisis data tersebut akan menggunakan metode analisis SWOT, yaitu Strength – Weakness – Opportunities – Threatness. Metode tersebut akan digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari Festival Memedi Sawah tersebut. Kemudian metode tersebut akan dilanjutkan dengan metode analisis 5W+1H. metode ini akan mengungkap apa, siapa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana hal-hal yang akan dihadapi dalam perancangan publikasi Festival Memedi Sawah tersebut.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data

- 1. *Memedi Sawah*
- 2. Museum Tani Jawa Indonesia
- 3. *Festival Memedi Sawah*
- 4. Teori Komunikasi
 - a. Promosi
 - b. Periklanan
 - c. Publikasi
 - d. *Branding*
 - e. *Positioning*
- 5. *Brand Colour Festival*
 - a. Warna
 - b. Tipografi
- 6. Media

B. Identifikasi Data

1. 5W + 1H
2. SWOT
3. Kesimpulan Analisis

C. *Target Audience*

1. *Data Target Audience*
2. Sintesis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
3. Isi Pesan

B. Strategi Media

1. Media Utama
2. Media Pendukung
3. Program Media

C. Strategi Visual

1. *Big Idea*
2. Program Penulisan Teks
3. Jadwal Pelaksanaan Media
4. Biaya Media

BAB IV VISUALISASI

A. Logo Acara

1. Data Visual
2. Penjaringan Ide
3. Digitalisasi Visual
4. Digitalisasi Warna Visual

5. Evaluasi

6. Logo Terpilih

7. Alternatif Warna Logo Terpilih

8. Final Logo

B. Poster dan Iklan Cetak

1. Data Visual

2. Komprehensif *Layout*

3. Poster *Teaser*

4. Poster *Answer*

5. Iklan Koran

6. *Flyer*

7. Baliho

C. Virtual Media

1. *Website*

2. *Facebook*

3. *Twitter*

5. *Instagram*

D. Sign System

E. Instalasi dan Perform art

1, *Instalasi / Ambient Media*

2 *Kostum Perform Art*

F. Mural

G. X-banner

H. Merchandise

1. Kaos

2. *Tote bag*

3. *Sticker*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

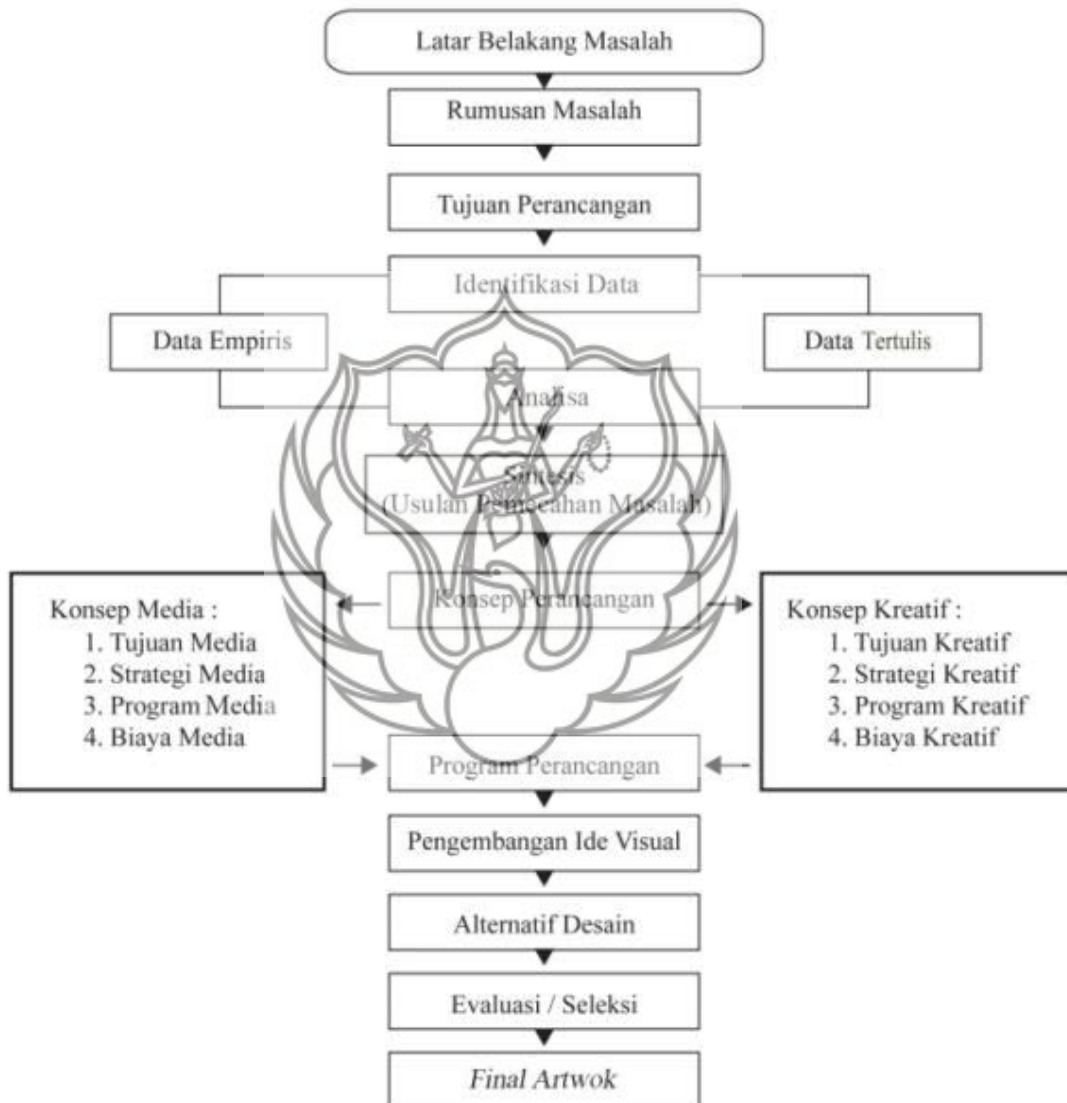
A. Kesimpulan

B. Saran



H. Skematika Perancangan

Langkah – langkah penelitian untuk dilakukannya perancangan, seperti pada flow chart dibawah ini.



Gambar 3. Skematika perancangan
(Sumber: Ari Ahmad Zulfahmi, tahun 2014)